



Klaus Teuber

DIE SIEDLER VON CATAN

Mit dieser Ergänzung können Sie die „SEEFÄHRER“ zu fünft oder zu sechst spielen!



Seefahrer

Erweiterung zum Spiel **Die Siedler von Catan**

Entdeckungsfahrten auf Catan



Entdecken Sie die Seefahrt auf Catan mit Hilfe dieser berühmten „Seereisen“ aus der Geschichte Catans. Auf der obenstehenden Karte finden Sie die 8 Schauplätze, die im Laufe dieser Entdeckungsfahrten angesteuert wurden. Erleben auch Sie die Geschichte Catans!

Die Kampagne besteht aus 8 Szenarien. Die ersten vier Szenarien orientieren sich an den Grundregeln der Seefahrer-Erweiterung. Sie sind einfach zu spielen.

Die Szenarien 5 bis 8 sind komplexer und es kommen neue Regeln hinzu. Sie sollten daher unbedingt die Szenarien in der angegebenen Reihenfolge durchspielen.

Szenario 9 ist für das freie Spiel nach eigenen Ideen gedacht.



Spielmaterial:

- 1 Stanztableau mit 6 Rahmenteilen
- 4 Stanztableaus mit 30 Sechseckfeldern
 - 19 x Meer
 - 2 x Hügeland
 - 2 x Gebirge
 - 1 x Ackerland
 - 1 x Wald
 - 1 x Weideland
 - 2 x Goldlandschaft
 - 2 x Wüste
- 10 x Hafenplättchen
- 10 x Zahlenchips
- 57 x Catan-Chips
- 60 Schiffe in 4 Farben (je 15)
- 1 Seeräuber (graues Floß)
- 1 Spielanleitung

Hinweis zur neuen Edition der Catan-Spiele mit Kunststofffiguren

Die Spielreihe „Die Siedler von Catan“ samt ihren Ergänzungen und Erweiterungen wurde im Jahr 2003 komplett überarbeitet. Da im Zuge dieser Neuauflage einige substantielle Änderungen am Spielmaterial vorgenommen wurden, sind die Spiele der unterschiedlichen Editionen untereinander nicht bzw. nur mit Abstrichen kompatibel – wie auf der Schachtelrückseite vermerkt. Bis 2006 waren parallel auch die Erweiterungen und Ergänzungen zur früheren Ausgabe der Siedler von Catan erhältlich. Diese sind nunmehr ausgelaufen. Sollten Sie daher nun Spiele aus unterschiedlichen Editionen besitzen, können Sie sich auf unserer Webseite www.diesiedlervoncatan.de über die Unterschiede zwischen den beiden Editionen und über die Möglichkeiten des Zusammenspiels informieren. Natürlich können Sie sich auch telefonisch oder per E-Mail an uns wenden – wir sind Ihnen gerne bei der Suche nach Lösungen behilflich.

SPIELREGELN

Die Seefahrer-Regeln

Grundsätzlich wird nach den Regeln von „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ gespielt. Neu dazu kommen nun die Regeln der Erweiterung „Seefahrer“. Bei einigen Szenarien kommen spezielle Regeln ins Spiel, die jeweils dort vorgestellt werden.

A) Material und Aufbau eines Szenarios

Für alle Szenarien benötigen Sie die „Siedler von Catan – Das Spiel“. Eine genaue Übersicht der jeweils benötigten Teile finden Sie unter dem Stichwort „Material“. Natürlich benötigen Sie auch die Rahmenteile aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“. Zur besseren Unterscheidung haben die Kartonteile aus „Seefahrer“ eine andere Rückseite.

- Setzen Sie die Rahmenteile so zusammen, wie es die jeweilige Abbildung des Szenarios zeigt. **Die 6 Rahmenteile aus „SvC – Das Spiel“ werden mit der Rückseite nach oben eingesetzt, da auf dieser Seite keine Häfen aufgedruckt sind.**
- Setzen Sie Land- und Meerfelder in den Rahmen, wie es in der Abbildung vorgegeben ist.
- Auf die Landfelder setzen Sie entsprechend der Abbildung die Zahlen-Chips ein.
- Für die Häfen verwenden Sie die kleinen Hafen-Plättchen aus „Seefahrer“. Gehen Sie wie folgt vor:
 - Vor jedem Spiel werden die Hafen-Plättchen, die für das jeweilige Szenario vorgeschrieben sind, verdeckt gemischt.
 - Danach wird vom verdeckten Stapel das jeweils oberste Hafen-Plättchen abgenommen und in zufälliger Reihenfolge auf dem Spielplan abgelegt – auf die dafür vorgesehenen Plätze und dann umgedreht.

B) Bau und Einsatz von Schiffen

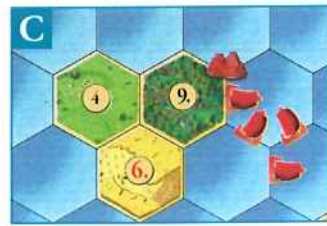
1. Der Bau von Schiffen

- Der Bau eines Schiffes kostet 1 Einheit Wolle (Besegelung) und 1 Einheit Holz (Rumpf). Schiffe werden wie Straßen eingesetzt (Schiffe fahren nicht), sie können aber (im Gegensatz zu Straßen) **versetzt** werden.
- Ein Schiff darf nur auf eine Grenze zwischen zwei Meerfeldern (= Wasserweg) gesetzt werden oder auf einen Weg zwischen einem Meerfeld und einem Landfeld (Küste) – Abb. A.
- Wer ein Schiff gebaut hat, setzt es wie folgt ein:
 - An eine eigene Siedlung oder Stadt (Abb. A + B), *und/oder*
 - an ein eigenes Schiff (verzweigen ist erlaubt) – Abb. C.
 - pro Wasserweg (offenes Meer) maximal 1 Schiff,
 - auf Wegen an der Küste **entweder** 1 Schiff **oder** 1 Straße.



Nicht erlaubt ist das Anfügen eines Schiffes an eine eigene Straße oder das Anfügen einer Straße an ein Schiff (Abb. D). Eine Straße kann nur dann mit einem Schiff fortge-

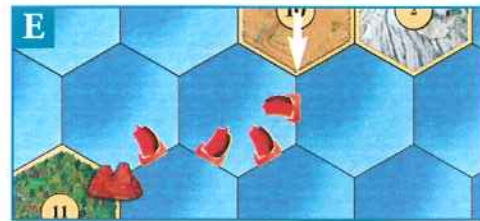
führt werden (oder umgekehrt), wenn der Spieler an die Straße zuerst eine Siedlung baut und an diese Siedlung dann ein Schiff ansetzt.



2. Die Funktion von Schiffen

Schiffe haben auf dem Meer die gleiche Funktion wie die Straßen auf dem Land.

- Ein Schiff verbindet die beiden benachbarten Kreuzungen miteinander.
- Mehrere Schiffe hintereinander (eine „Schiffslinie“) schaffen Verbindungen über das trennende Wasser hinweg.
- Wer mit seiner Schiffslinie, ausgehend von einer eigenen Siedlung/Stadt, wieder ein Landfeld erreicht, kann dort eine neue Siedlung gründen (Abstandsregel einhalten!). Von dort aus kann er per Straßen ins Hinterland vorstoßen oder per Schiff zu neuen Entdeckungen aufbrechen. Siehe Abb. E.



Hier (Abb. E) wird eine benachbarte Insel erreicht und die Gründung einer Siedlung ist möglich.

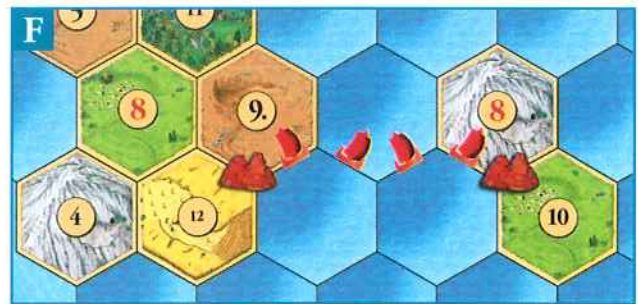
3. Die Gründungsphase

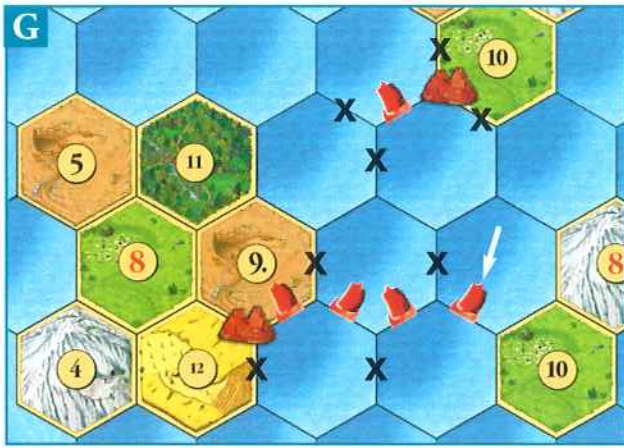
Wer in der Gründungsphase eine Siedlung an die Küste setzt, darf statt einer Straße auch ein Schiff an diese Siedlung setzen. Dies kann dann sinnvoll sein, wenn ein Spieler vorhat, möglichst schnell in See zu stechen.

4. Das Versetzen von Schiffen

Schiffe dürfen versetzt werden. Dabei müssen die folgenden Regeln beachtet werden:

- Eine Schiffslinie, die zwei Siedlungen und/oder Städte verbindet, ist eine **geschlossene Schiffslinie**. Aus einer geschlossenen Schiffslinie darf kein Schiff entfernt werden. Siehe Abb. F.
- Eine Schiffslinie, die die Verbindung zwischen zwei eigenen Siedlungen/Städten noch nicht vollendet hat, ist eine **offene Schiffslinie**. Nur aus einer „offenen Schiffslinie“ darf das (jeweils) vorderste Schiff entfernt werden und es darf sofort an einer anderen Stelle wieder eingesetzt werden (entsprechend der dafür gültigen Regeln). Siehe Abb. G.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf pro Runde nur 1 Schiff versetzen. Es darf jedoch kein Schiff versetzt werden, das in der gleichen Runde erworben wurde. Hat der Spieler mehrere Möglichkeiten (bei 2 Schiffslinien oder mehreren offenen Enden), so darf er wählen, welches seiner Schiffe er versetzt.





Offene Schiffslinie: Das vorderste Schiff kann entfernt werden, sofern es nicht in der gleichen Runde erworben wurde und es kann regelkonform wieder neu auf den mit „x“ markierten Wasserwegen eingesetzt werden.

C) Schiffe und Straßen

1. Die Längste Handelsstraße

Bei der Ermittlung der „Längsten Handelsstraße“ werden neben den Straßen jetzt auch die Schiffe mitgezählt. Der Spieler, der die längste, durchgehende Verbindung aus Straßen und/oder Schiffen besitzt, erhält die Sonderkarte „Längste Handelsstraße“.

Achtung: Schiffe gelten mit Straßen nur dann als verbunden, wenn eine Siedlung oder Stadt dazwischen steht.



Rot hat die Längste Handelsstraße - 4 Schiffe und 2 Straßen. Um seine Handelsstraße auf insgesamt 8 Elemente zu verlängern, müsste Rot eine Siedlung zwischen Straße und Schiff bauen (auf Feld 12).

2. Die Fortschrittskarte „Straßenbau“

Wer eine dieser Karten ausspielt, darf anstelle der 2 kostenlosen Straßen auch 2 Schiffe bauen oder 1 Straße und 1 Schiff.

D) Catan-Chips

Catan-Chips erfüllen in den einzelnen Szenarien verschiedene Aufgaben. Sie können als Sonder-Siegpunkte eingesetzt werden, als Markierungszeichen dienen oder beim Zählen von Ergebnissen behilflich sein.



E) Einsatz des Seeräubers

Zur Ausstattung dieses Sets gehört auch ein graues Floß - ein Seeräuber! Je nach Szenario wird entweder **nur** mit dem Seeräuber oder mit Räuber und Seeräuber gespielt.

Spiel mit dem Seeräuber

Der Seeräuber steht zu Beginn des Spieles auf dem in der Szenarienbeschreibung jeweils mit „x“ markierten Meerfeld. Er wird versetzt, wenn ein Spieler eine „7“ würfelt oder wenn eine Ritterkarte gespielt wird. Der Seeräuber sitzt in der **Mitte** eines Meerfeldes, **nicht** auf einer Kreuzung.



Der Spieler, der den Seeräuber versetzt, darf wählen, auf welches Meerfeld er den Seeräuber setzt. Dann darf dieser Spieler:

- Einem anderen Spieler, der mindestens ein Schiff auf einer Kante dieses Meeresfeldes stehen hat, eine Rohstoff-Karte rauben. Haben mehrere Spieler dort Schiffe stehen, darf er sich einen davon aussuchen.
- So lange der Seeräuber ein Meeresfeld besetzt, darf auf den angrenzenden Seewegen (das sind die 6 Kanten dieses Feldes) weder ein Schiff eingesetzt, noch ein Schiff entfernt werden. Alle anderen Schiffe sind von dieser Regel nicht betroffen.

Spiel mit Seeräuber und Räuber

Der Räuber beginnt das Spiel auf dem im jeweiligen Szenario angegebenen Feld.

- Würfelt ein Spieler eine „7“, so kann der Spieler wählen, ob er *entweder* den Seeräuber versetzen will *oder* den Räuber. Eine der beiden Figuren **muss** er versetzen.
- Der Räuber darf auf ein beliebiges Landfeld versetzt werden, auch über Meerfelder hinweg. Ansonsten gelten die Regeln aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“. Für das Versetzen des Seeräubers gelten die Regeln im obigen Kapitel.
- Wenn ein Spieler eine Ritterkarte ausspielt, hat er die Wahl, entweder den Räuber zu versetzen oder den Seeräuber – mit den oben beschriebenen Folgen.

F) Neue Landschaft: GOLD

Neu im Spiel ist die Landschaft „Goldfluss“. Hier wird der neue Rohstoff Gold gewonnen.



- Das Gold existiert allerdings nur als reine Tauschwährung – Rohstoff-Karten Gold gibt es nicht!
- Wird die Zahl auf einem Goldfluss-Feld gewürfelt, nimmt sich jeder der betroffenen Spieler 1 Rohstoff-Karte; die Rohstoffart darf sich jeder selbst aussuchen.
- Wer an einem solchen Feld eine Stadt errichtet, erhält natürlich 2 Rohstoff-Karten. Dies dürfen auch 2 verschiedene sein.

G) Das Ende des Spiels

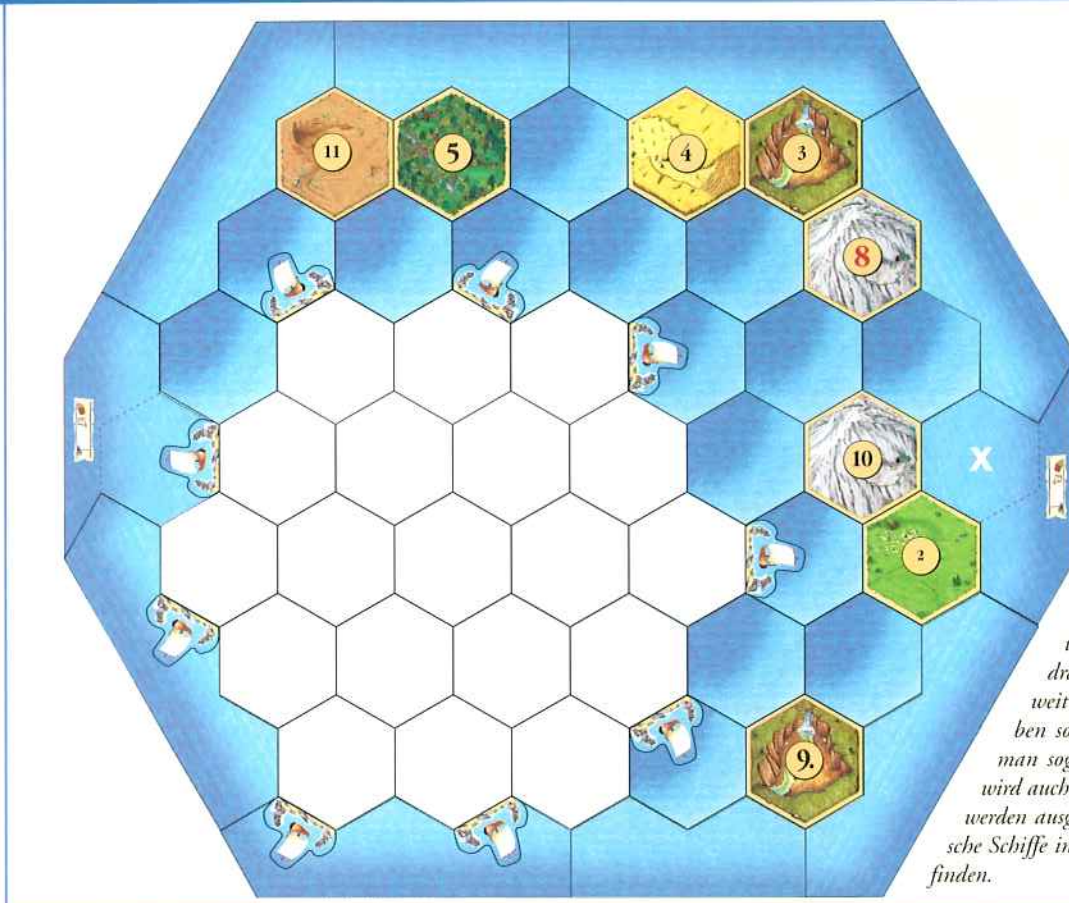
Das Spiel endet in dem Zug, in dem ein Spieler die für das jeweilige Szenario vorgegebene Anzahl an Siegpunkten erreicht. Um zu gewinnen, muss ein Spieler an der Reihe sein und über die erforderlichen Siegpunkte verfügen.

Wichtiger Hinweis!

Der Zusammenbau des Rahmens geht ganz leicht, wenn Sie die Rahmenteile aus „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ von oben in die Rahmenteile der Seefahrer-Erweiterung einsetzen!

Wenn Sie umgekehrt vorgehen, ist eine größere Kraftanstrengung erforderlich, die aber die Rahmenteile beschädigen kann.

SZENARIO 1: ZU NEUEN UFFERN



Nach langer Fahrt haben die Siedler Catan erreicht und ihre ersten Siedlungen gegründet. Häfen werden gebaut und neue, seetüchtige Schiffe werden entwickelt. Wagemutige Cataner fahren hinaus auf das Meer. Es dauert nicht lange, und Gerüchte tauchen auf, dass es draußen auf dem Meer, gar nicht so weit entfernt, viele kleinere Inseln geben soll – auf einigen von ihnen soll man sogar Gold gefunden haben. Gold wird auch auf Catan hoch geschätzt; Schiffe werden ausgerüstet und bald stechen catanische Schiffe in See, um das Gold der Inseln zu finden.

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hüggelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Hauptinsel	0	1	0	4	3	3	4	4	19		
Kleine Inseln	15	0	2	1	1	2	1	1	23		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl Hauptinsel:	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
Anzahl Kleine Inseln:	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 16 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Die große Insel (Hauptinsel) wird nach den Regeln von „SvC – Das Spiel“ aufgebaut. In den Tabellen enthält die erste Zeile das Material für die Hauptinsel, die zweite Zeile das Material für die kleinen Inseln.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf

der Hauptinsel, wie es in „SvC – das Spiel“ beschrieben ist. Gründet ein Spieler jedoch eine Siedlung an der Küste, darf er an Stelle einer Straße auch ein Schiff an die Siedlung setzen – dann kann er sofort in See stechen.

Seeräuber / Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet in der Wüste, der Seeräuber auf dem mit „x“ markierten Meerfeld.

Sonder-Siegepunkte

Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer kleinen Insel baut, erhält er einen Siegpunkt (Catan-Chip), den er zu dieser Siedlung legt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob auf dieser Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 13 Siegpunkte

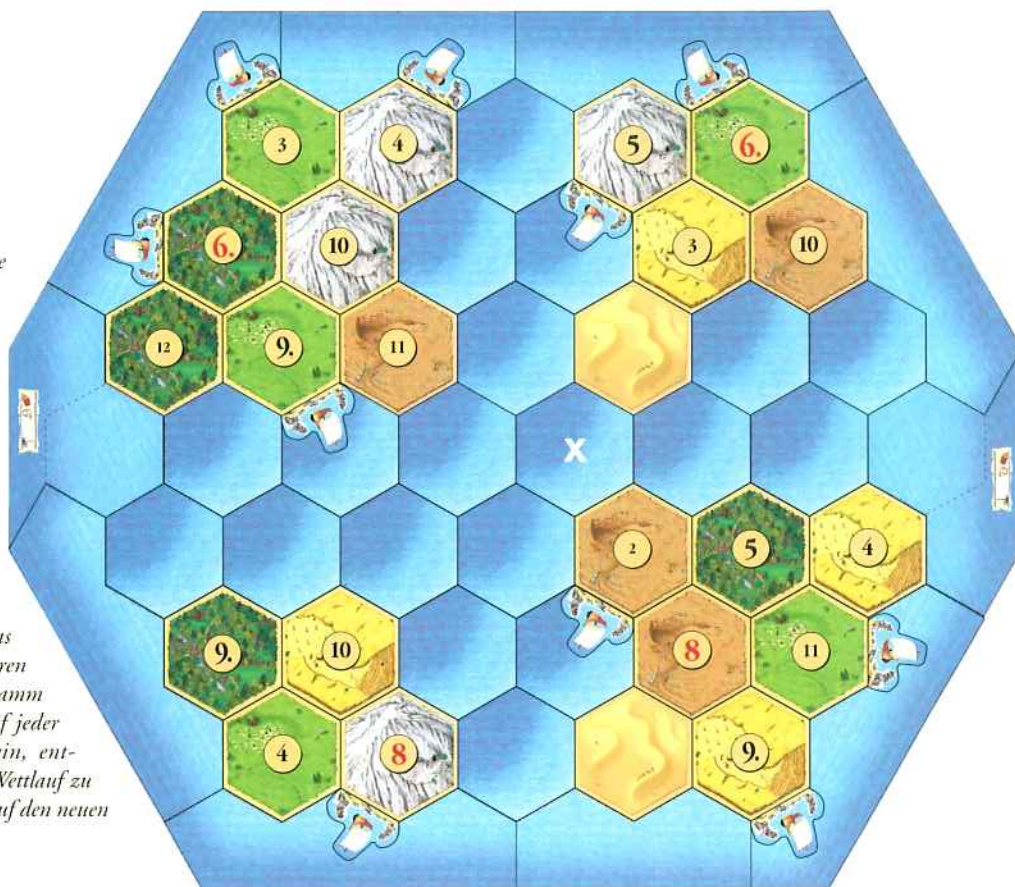
erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Hauptinsel kann natürlich variabel aufgebaut werden. Die Umrise der kleinen Inseln sollten erhalten bleiben. Innerhalb dieser Umrise können Landschaften und Zahlenchips beliebig ausgetauscht werden.

SZENARIO 2: DIE VIER INSELN

Schnell entwickeln sich die Stämme Catans zu erfahrenden Seefahrern und eines Tages wird die weiter im Westen gelegene Inselgruppe erreicht, die man unter dem Namen „Vier Inseln“ kennt. Auch hier finden sich fruchtbare Äcker, saftige Weiden und ertragreiche Erzminen. Schnell sind die ersten Siedlungen errichtet. Aber kaum angekommen, treibt die Neugier die Cataner weiter – was wird man wohl auf den anderen Inseln finden? Und da jeder Stamm den Ehrgeiz hat, möglichst auf jeder der vier Inseln präsent zu sein, entbrennt schnell ein spannender Wettlauf zu den wenigen Siedlungsplätzen auf den neuen Inseln.



1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	2	0	4	4	4	5	4	42		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	2	2	2	3	3	2	1	21

Häfen: 5 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 16 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Das benötigte Spielmaterial ist in den beiden Tabellen angegeben. Bauen Sie das Spielfeld auf und setzen Sie zum Schluss die Hafen-Plättchen ein (vom verdeckt gemischten Stapel).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Jeder Spieler darf seine beiden Start-Siedlungen auf beliebigen Inseln gründen. Somit hat ein Spieler zu Beginn des Spieles 1 oder 2 Heimatinseln. Alle anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

Achtung: Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Seeräuber / Räuber

Dieses Szenario wird mit Räuber und Seeräuber gespielt. Der Seeräuber beginnt auf dem mit „x“ markierten Meerfeld. Der Räuber startet auf einer der Wüsten.

Sonder-Siegpunkte

- Für seine allererste Siedlung, die ein Spieler auf einer „fremden“ Insel gründet, erhält er 1 Siegpunkt (Catan-Chip) dazu (Siedlungswert insgesamt: 2 Siegpunkte).
- Für jede weitere erste Siedlung, die er auf anderen „fremden“ Inseln baut, erhält er je 2 Siegpunkte (Catan-Chips) dazu.

Bei jeder dieser „ersten“ Siedlungen spielt es keine Rolle, ob auf der betreffenden fremden Insel schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Beispiel: Ein Spieler hat seine beiden Siedlungen auf der Insel links unten gegründet. Nun erreicht er mit seinen Schiffen die Insel links oben. Er gründet auf dieser Insel seine erste Siedlung und erhält 1 Catan-Chip dazu, den er unter die Siedlung schiebt. Von dieser Siedlung aus erreicht er dann die Insel rechts oben, gründet auch dort seine erste Siedlung und erhält dafür 2 Siegpunkte (Catan-Chips) dazu.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Umriss der vier Inseln sollten nicht verändert werden. Innerhalb der Umriss können die Landschaften und die Zahlenchips beliebig neu verteilt werden. Achten Sie aber darauf, dass Wald- und Weidelandchaften nicht zu schlechte Zahlenchips erhalten.

SZENARIO 3: DIE NEBELINSEL



Andere catanische Seefahrer sind mit ihren Schiffen nach Nordwesten gesegelt und haben eine neue Insel entdeckt, die sie die Nebelinsel nennen. Südlich der Insel erstreckt sich ein geheimnisvolles Meer, das meist von dichtem Nebel bedeckt ist. Unerschrockene Seefahrer, die sich in das Nebelmeer gewagt haben, berichten von fruchtbaren Inseln und einem sagenhaften Goldland. Abenteuerlustig beladen die Cataner ihre Schiffe mit Proviant und Saatgut und brechen auf zum geheimnisvollen Nebelmeer.

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt
Hauptinsel und 2 Goldinseln	7	0	2	3	3	3	3	3	24
? Unentdecktes Land	9	1	0	1	1	2	2	2	18

Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Hauptinsel und 2 Goldinseln	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	17
? Unentdecktes Land	0	1	1	2	1	1	1	1	0	0	8
Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen											

2. DIE VORBEREITUNG

Die große Insel, die kleinen Goldfluss-Inseln und die Meerfelder werden wie gezeigt aufgebaut (Material siehe Tabellen in der Zeile „Hauptinsel und 2 Goldinseln“).

Die weißen Felder mit den Fragezeichen bleiben frei, sie werden erst im weiteren Spielverlauf entdeckt. Die Sechseckfelder, die für die freien Plätze vorgesehen sind (Material siehe Zeile „Unentdecktes Land?“), werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Die Zahlenchips für diese Landfelder (jeweils Zeile 2) werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.

Setzen Sie zum Schluss die Hafen-Plättchen ein (vom verdeckt gemischten Stapel).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Alle Spieler gründen ihre beiden Start-Siedlungen auf der großen Hauptinsel. **Achtung:** Wer in der Gründungsphase eine seiner beiden Siedlungen an die Küste setzt, sollte statt einer Straße ein Schiff an die Siedlung setzen. Das gilt natürlich nur für Küsten, die zu anderen Inseln zeigen, aber nicht für Küsten entlang des äußeren Rahmens.

Seeräuber / Räuber

Es wird mit Räuber und Seeräuber gespielt. Der Seeräuber startet auf dem mit „x“ markierten Meerfeld. Der Räuber beginnt auf einer der Goldfluss-Inseln.

Entdecken neuer Gebiete

Sobald ein Spieler ein Schiff oder eine Straße setzt, und an dem folgenden Kreuzungspunkt fehlt ein Sechseck, nimmt der Spieler das oberste Sechseck vom verdeckten Stapel und legt es offen an den freien Platz.

- Handelt es sich bei dem Sechseck um eine Landschaft, nimmt der Spieler den obersten Zahlenchip vom verdeckten Stapel und legt ihn ebenfalls aufgedeckt auf das Landschaftsfeld. Der Spieler erhält dann sofort eine Rohstoff-Karte dieser Landschaft.
- Meerfelder bleiben natürlich ohne Zahlenchip.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat. Zusätzliche Siegpunkschips gibt es in diesem Szenario nicht.

4. VARIABLER AUFBAU

Der Umriss der großen Insel sollte nicht verändert werden. Innerhalb dieses Umrisses können die Landschaften und die Zahlenchips beliebig neu verteilt werden. Die Goldinseln sollten ebenfalls nicht verändert werden.

SZENARIO 4: DURCH DIE WÜSTE

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	14	3	2	4	5	4	5	5	42		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	25

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 16 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben. Bauen Sie das Spielfeld auf und setzen Sie die Hafen-Plättchen ein (vom verdeckt gemischten Stapel).

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

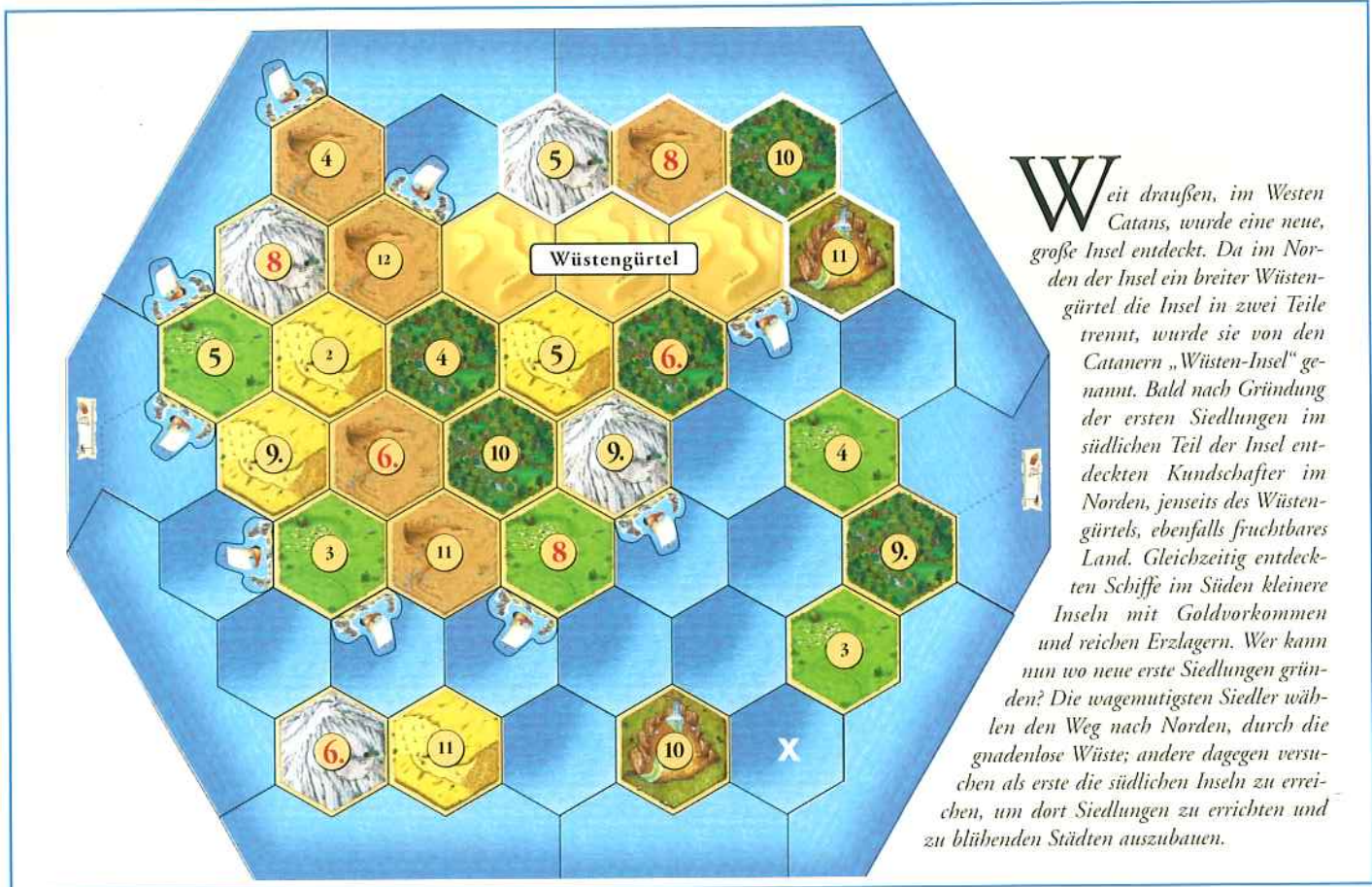
Gründungsphase

Die ganze Insel (Abb. Seite 8) ist durch einen Wüstengürtel in einen

schmalen **Landstreifen** (rechts oben, siehe weiße Umrandung) und in eine größere **Hauptinsel** darunter getrennt. Alle Spieler müssen ihre beiden ersten Siedlungen auf der größeren **Hauptinsel** gründen – unterhalb des Wüstengürtels. Die kleinen Inseln im Süden und der Landstreifen im Norden gelten als „fremde“ Inseln.

Seeräuber / Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Seeräuber als auch mit dem Räuber gespielt. Der Räuber startet auf einer der drei Wüsten, der Seeräuber auf dem mit „x“ markierten Meerfeld.



Weit draußen, im Westen Catans, wurde eine neue, große Insel entdeckt. Da im Norden der Insel ein breiter Wüstengürtel die Insel in zwei Teile trennt, wurde sie von den Catanern „Wüsten-Insel“ genannt. Bald nach Gründung der ersten Siedlungen im südlichen Teil der Insel entdeckten Kundschafter im Norden, jenseits des Wüstengürtels, ebenfalls fruchtbares Land. Gleichzeitig entdeckten Schiffe im Süden kleinere Inseln mit Goldvorkommen und reichen Erzlagern. Wer kann nun wo neue erste Siedlungen gründen? Die wagemutigsten Siedler wählen den Weg nach Norden, durch die gnadenlose Wüste; andere dagegen versuchen als erste die südlichen Inseln zu erreichen, um dort Siedlungen zu errichten und zu blühenden Städten auszubauen.

Sonder-Siegpunkte

Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf „fremdem“ Gebiet gründet (auf einer der kleinen Inseln oder auf der nördlichen Landzunge), erhält er einen Siegpunkt-Chip, den er zu dieser Siedlung legt. Bei dieser „ersten Siedlung“ spielt es keine Rolle, ob dort schon andere Spieler eine Siedlung gegründet haben oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler an der Reihe ist und 12 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

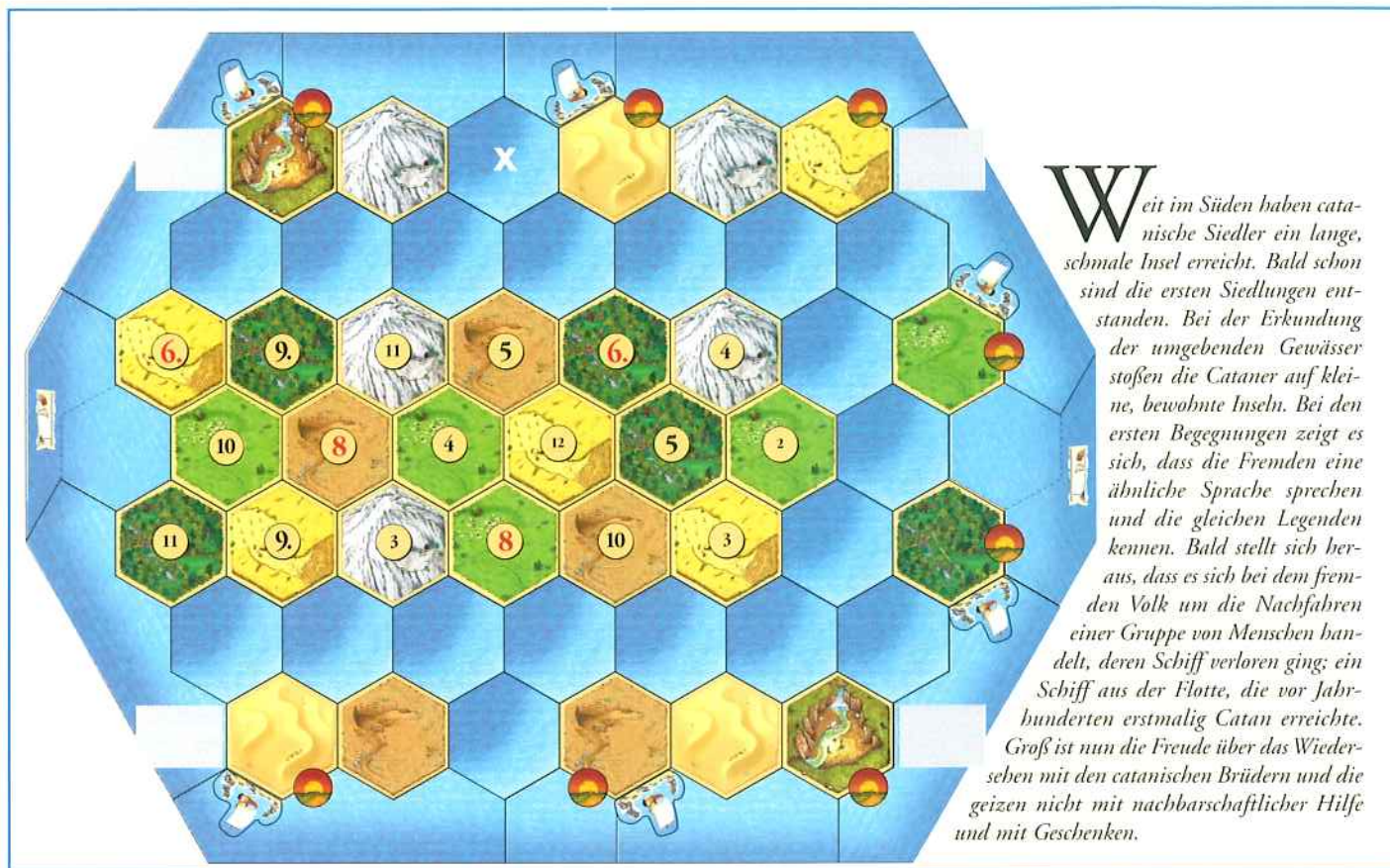
Die Landschaften und Zahlenchips der Hauprinself (ohne das Land nördlich des Wüstengürtels) können beliebig neu ausgelegt werden. Ebenso können alle Landschaften und Zahlenchips des „fremden“ Gebietes (Inseln und Landfelder nördlich des Wüstengürtels) beliebig neu angeordnet werden. Allerdings sollten Goldfluss-Landschaften nicht mit einer „6“ oder „8“ belegt werden.

SZENARIO 5: DER VERGESSENE STAMM

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hüggelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18

Häfen: 5 x Spezialhafen, 1 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 4 Entwicklungs-Karten, 8 Catan-Chips als Siegpunkte



Weit im Süden haben catanische Siedler eine lange, schmale Insel erreicht. Bald schon sind die ersten Siedlungen entstanden. Bei der Erkundung der umgebenden Gewässer stoßen die Cataner auf kleine, bewohnte Inseln. Bei den ersten Begegnungen zeigt es sich, dass die Fremden eine ähnliche Sprache sprechen und die gleichen Legenden kennen. Bald stellt sich heraus, dass es sich bei dem fremden Volk um die Nachfahren einer Gruppe von Menschen handelt, deren Schiff verloren ging; ein Schiff aus der Flotte, die vor Jahrhunderten erstmalig Catan erreichte. Groß ist nun die Freude über das Wiedersehen mit den catanischen Brüdern und die zeigen nicht mit nachbarschaftlicher Hilfe und mit Geschenken.

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben. Bauen Sie dann das Spielfeld auf. Wichtig: Die kleinen Inseln bleiben alle **ohne** Zahlenchip.

- Legen Sie die 8 Catan-Chips auf die markierten Küstenlinien.
- Legen Sie die 6 Häfen verdeckt auf die markierten Plätze. Drehen Sie anschließend die Hafen-Plättchen um.
- Nehmen Sie die 4 obersten Karten vom (gemischten) Stapel der Entwicklungs-Karten und legen Sie diese 4 Karten verdeckt auf die markierten Plätze.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf der Hauptinsel, wie es in „Das Spiel“ beschrieben ist. Gründet ein Spieler jedoch eine Siedlung an der Küste, darf er an Stelle einer Straße auch ein Schiff an die Siedlung setzen. Auf den kleinen Inseln rundum darf niemals eine Siedlung gegründet werden, sie werfen auch keine Erträge ab.

Seeräuber / Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber startet in einer beliebigen Wüste, der Seeräuber beginnt auf dem mit „x“ markierten Meerfeld.

Bei einer gewürfelten „7“ kann entweder der Räuber oder der Seeräuber versetzt werden. Der Räuber darf nicht mehr auf die kleinen Inseln versetzt werden. Hat der Räuber seine Start-Wüste verlassen, darf er nicht mehr dorthin zurück gesetzt werden.

Sonder-Siegepunkte

Jeder der Catan-Chips, die auf den kleinen Inseln liegen, ist 1 Siegpunkt wert. Erreicht ein Spieler mit seinen Schiffen eine solche Insel und baut

er ein Schiff auf die Kante, auf der ein Catan-Chip liegt, so nimmt er den Chip an sich und legt ihn offen vor sich ab. Wer zu spät kommt, geht leer aus.

Geschenke

Die Geschenke des fremden Volkes bestehen aus Siegpunkten (Catan-Chips), aus Entwicklungs-Karten und aus den offen ausliegenden Häfen.

• Entwicklungs-Karten

Baut ein Spieler ein Schiff auf die Kante, auf der die Karte liegt, so nimmt er die Karte an sich. Er darf sie einsetzen wie eine normal erworbene Entwicklungs-Karte. Die üblichen Einschränkungen gelten auch hier (nur 1 Karte pro Runde; frisch erworbene Karten erst in der nächsten Runde; Siegpunkt nur dann gleich aufdecken, wenn man damit das Spiel gewinnt).

• Häfen

Baut ein Spieler ein Schiff auf die Kante, auf der ein Hafen liegt, so nimmt er den Hafen an sich. Besitzt der Spieler eine Siedlung an der Küste, so muss er den Hafen womöglich sofort dort anlegen. Besitzt der Spieler keine passende Küstensiedlung, so darf er den Hafen aufbewahren, bis er eine solche errichtet. Pro Wasserfeld darf nur 1 Hafen gelegt werden, Häfen dürfen sich niemals überschneiden.

Hat ein Spieler einen Hafen errichtet, so darf er ihn sofort benutzen, auch in der gleichen Runde.

Spielende

Ein Spieler gewinnt, wenn er an der Reihe ist und 13 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Landschaften und Zahlenchips der Hauptinsel können beliebig neu angeordnet werden. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass die 3 rechten Landschaften nicht zu gute Zahlenwerte erhalten (also keine 5, 6, 8, 9).

SZENARIO 6: STOFFE FÜR CATAN



Auf der Fahrt weiter nach Westen stießen die Cataner auf weitere Inseln, die von Mitgliedern des „Vergessenen Stammes“ bewohnt werden. Prächtige Stoffe und herrliche Gewänder erregten die Aufmerksamkeit der Cataner. Die Inselbewohner hatten im Laufe der Jahrhunderte hohes Geschick bei der Herstellung von Stoffen erlangt. Da die Kleidung der Neuankömmlinge bei weitem nicht so hochwertig war, begann bald ein reger Tauschhandel um die schönsten Stoffe.

1. MATERIAL

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	18	2	2	5	3	4	4	4	42		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	28

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 50 Catan-Chips als Stoffballen

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben. Bauen Sie das Spielfeld auf. Setzen Sie dann noch die Häfen ein. Auf die 4 kleinen Inseln werden je 2 Zahlenchips gesetzt, genau auf die Kreuzung (jeder Zahlenchip stellt ein Dorf dar). Zu jedem der 8 Dörfer werden 5 Catan-Chips gesetzt. Die restlichen 10 Catan-Chips werden als „allgemeiner Vorrat“ neben dem Spielplan bereit gelegt. In diesem Szenario stellt jeder Catan-Chip einen Ballen „Stoff“ dar.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Die Spieler gründen ihre ersten beiden Siedlungen mit den Straßen auf den beiden Hauptinseln oben und unten, wie es in „Die Siedler von Catan – Das Spiel“ beschrieben ist. Hat der letzte Spieler seine zweite Siedlung gesetzt, darf jeder, im Uhrzeigersinn, beginnend mit diesem, eine dritte Siedlung gründen. Für diese 3. Siedlung erhalten die Spieler ihre Start-Rohstoffe. Gründet ein Spieler eine Siedlung an der Küste, darf er an Stelle einer Straße auch ein Schiff an die Siedlung setzen – dann kann er sofort in See stechen. Auf den 4 kleinen Inseln in der Mitte (Zahlenchip = Dorf) leben die Angehörigen des „Vergessenen Stammes“. Auf diesen 4 Inseln dürfen die Spieler keine Siedlungen gründen.

Der Stoffhandel

Sobald ein Spieler eine Schifflinie zwischen einer eigenen Siedlung und einem Dorf des „Vergessenen Stammes“ hergestellt hat (Kreuzung mit Zahlenplättchen wird erreicht), unterhält er eine „Handelsverbindung“ zu diesem Dorf.

- Er darf sich sofort 1 Stoffballen (Chip) vom Vorrat **dieses** Dorfes nehmen. Wird im weiteren Spielverlauf die Zahl dieses Dorfes gewürfelt, so darf er sich 1 weiteren Stoffballen nehmen.
- Haben 2 oder mehr Spieler ein Dorf angeschlossen und wird die Zahl des Dorfes gewürfelt, so erhält jeder Spieler 1 Stoffballen (Chip).
- Sollte der Chipvorrat eines Dorfes nicht mehr für alle beteiligten Spieler ausreichen, so werden die fehlenden Chips aus dem „allgemeinen Vorrat“ entnommen.
- Wird die Zahl eines Dorfes gewürfelt, dessen Chipvorrat bereits **aufgebraucht** ist, so erhält kein Spieler einen Chip – auch nicht aus dem „allgemeinen Vorrat“.
- Zwei Stoffballen (Chips) sind 1 Siegpunkt wert. Aber: Halbe Siegpunkte zählen nicht.

Schiffe versetzen

Sobald ein Spieler eine Schifflinie zwischen einer eigenen Siedlung und einem Dorf des „vergessenen Stammes“ geschaffen hat, gilt sie als geschlossen. Das heißt, dass aus dieser Schifflinie kein Schiff mehr versetzt werden darf.

Seeräuber / Räuber

Dieses Szenario wird sowohl mit dem Räuber als auch mit dem Seeräuber gespielt. Der Räuber steht zu Beginn auf dem Ackerland mit der „12“, er darf aber die Inseln des „vergessenen Stammes“ nicht betreten.

Der Seeräuber startet auf dem mit „x“ markierten Meerfeld. Beim Wurf einer „7“ gelten die normalen Regeln, mit folgender Ausnahme: Ein Spieler darf erst dann den Seeräuber (an Stelle des Räubers) versetzen, wenn er selbst mindestens ein Dorf des „vergessenen Stammes“ mit einer eigenen Schifflinie angeschlossen hat.

Der Spieler, der den Seeräuber gesetzt hat, darf von einem der Spieler, dessen Schiff an dieses Feld grenzt, wahlweise eine Rohstoff-Karte ziehen oder einen Catan-Chip (Stoffballen) rauben.

Längste Handelsstraße

Die „Längste Handelsstraße“ entfällt, die „Größte Rittermacht“ allerdings gibt es.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und 14 Siegpunkte erreicht hat, oder wenn sich nur noch in 3 Dörfern des „vergessenen Stammes“ Chips befinden. Im zweiten Fall gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Stoffballen besitzt.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Landschaften und Zahlenchips der beiden Hauptinseln können beliebig neu angeordnet werden. Position und Zahlenchips der 4 Inseln in der Mitte sollten nicht verändert werden.

SZENARIO 7: DIE PIRATENINSELN



Im Nordwesten sind Piraten in das Inselreich der Cataner eingedrungen. Schnell sind die friedlichen catanischen Handelsschiffe von den kampfgeprobten Freibeutern versenkt und die Siedlungen auf den westlichen Inseln erobert. Nach dem Ausbau der eroberten Siedlungen zu Festungen setzen die Piraten ihre Raubzüge fort. Nun bedrohen sie die östliche Insel. Immer wieder überfallen sie mit ihrer Flotte die Siedlungen an der Küste und rauben den Catanern wertvolle Rohstoffe. Um dem dreisten Treiben der Piraten Einhalt zu gebieten und sie auf das offene Meer zurückzujagen, beschließen die Cataner, eine Kriegsflotte zu bauen.

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	2	3	3	3	3	3	3	2	1	24

Häfen: 5 x Spezialhafen, 3 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 12 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben. Bauen Sie dann das Spielfeld auf und setzen Sie zum Schluss die Hafen-Plättchen ein (vom verdeckt gemischten Stapel). Achtung: Das Weideland der unteren Zweierinsel (in der Mitte) bleibt ohne Zahlenchip, liefert also keine Rohstoffe. Gleiches gilt für die Lehmfelder der westlichen Inseln.

An der Küste der **östlichen Insel** wird von jeder Spielfarbe 1 Siedlung und ein Schiff wie abgebildet aufgestellt. Auf der östlichen Insel wird normal gesiedelt, alle anderen Inseln sind Pirateninseln.

An der Küste der **westlichen Inseln** werden wie abgebildet 4 Piratenfestungen gebaut. Jede Piratenfestung besteht aus 3 Catan-Chips, die mit der einfarbigen Seite nach oben gestapelt werden. Oben auf wird jeweils 1 Siedlung der abgebildeten Farbe gesetzt.

Achtung: Wird zu dritt gespielt, entfällt die Spielfarbe „weiß“. Alle Spielfiguren der weißen Farbe werden entfernt bzw. erst gar nicht aufgebaut. Wird zu dritt gespielt, werden auch die Siegpunktkarten aus dem Entwicklungs-Kartensatz entfernt. Beim Spiel zu viert bleiben die Siegpunktkarten zwar im Stapel, zählen aber als Ritterkarten.

In diesem Szenario entfallen die Sondersiegpunktkarten „Längste Handelsstraße“ und „Größte Rittermacht“.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Jeder Spieler wählt eine Farbe und gründet nach den gewohnten Regeln zwei Siedlungen auf der östlichen Insel. Nach Abschluss der Gründungsphase verfügt jeder über drei Siedlungen auf der östlichen Insel!

Seeräuber / Räuber

Die Piratenflotte wird durch das graue Seeräuber-Floß dargestellt und startet auf dem mit „x“ markierten Feld der Abbildung. In diesem Szenario gibt es keinen Räuber.

Schiffsbau

Jeder Spieler darf nur **eine** Schiffslinie bauen. Die Schiffslinie beginnt an der Küstensiedlung auf der östlichen Insel und führt über die farblich markierte Kreuzung zur Piratenfestung eigener Farbe. Die Schiffslinie darf sich nicht verzweigen und auch nicht über die Piratenfestung hinaus weiter gebaut werden. Eine Schiffslinie muss so aufgebaut sein, dass sie ihr Ziel auf dem kürzesten Weg erreicht. Andere Schiffslinien dürfen nicht blockiert werden.

Kriegsschiffe

Wenn ein Spieler eine Ritterkarte (beim Spiel zu viert auch Siegpunktkarte) aufdeckt, darf er das jeweils hinterste „normale“ Schiff seiner Schiffslinie in ein Kriegsschiff umwandeln. Um ein Schiff als Kriegsschiff zu markieren, wird das Schiff auf die Seite gelegt, die Ritter- bzw. Siegpunkt-Karte kommt auf einen Ablagestapel.

Achtung: Ist der Stapel mit den Entwicklungs-Karten aufgebraucht, können keine neuen Entwicklungs-Karten mehr gekauft werden. Die Karten der Ablage kommen also nicht erneut ins Spiel.

Die Piratenflotte

Die Piratenflotte umrundet die beiden Wüsteninseln im Uhrzeigersinn. Jedes Mal, wenn ein Spieler würfelt, wird zuerst die Piratenflotte gezogen. Die Zugweite wird immer durch den Würfel mit der kleineren Augenzahl bestimmt. Zeigen beide Würfel die gleiche Augenzahl, so gilt diese. Die Piratenflotte wird so viele Meerfelder vorgezogen, wie die Zahl auf diesem Würfel angibt. Danach erst nehmen sich die Spieler ihre Rohstoff-Erträge.

Piratenüberfall

Endet der Zug der Piratenflotte auf einem Meeresfeld, an das eine Siedlung/Stadt grenzt, wird diese Siedlung/Stadt sofort überfallen - noch bevor sich die Spieler Rohstoff-Erträge nehmen bzw. die Auswirkung einer „7“ berücksichtigt wird.

- Die Stärke des Piraten ergibt sich ebenfalls aus der Zahl des Würfels mit der kleineren Augenzahl.
- Die Stärke des Spielers, dessen Siedlung/Stadt angegriffen wird, ergibt sich aus der Zahl seiner Kriegsschiffe.
- Ist der Pirat stärker, verliert der Spieler 1 Rohstoffkarte und 1 weitere für jede Stadt, die er besitzt. Die Karten werden dem Spieler von einem beliebigen Mitspieler aus der verdeckten Kartenhand gezogen und zum Vorrat zurück gelegt.
- Ist der Spieler stärker, darf er sich eine beliebige Rohstoffkarte nehmen.
- Sind beide Parteien gleich stark, geschieht nichts.

Bau einer Siedlung auf der Pirateninsel

Sobald ein Spieler die markierte Kreuzung seiner Farbe auf der Pirateninsel erreicht, darf er dort nach Zahlung der Baukosten eine Siedlung bauen. Der Bau von Siedlungen auf nicht farblich markierten Kreuzungen ist nicht erlaubt. Alle Siedlungen können natürlich auch zu Städten ausgebaut werden.

Achtung: Der Bau dieser Siedlung kann auch nachteilig sein, da sich die Wahrscheinlichkeit verdoppelt, dass der Pirat eine Küstensiedlung des Spielers überfällt.

„7“ gewürfelt

In diesem Szenario gibt es keinen Räuber. Dennoch verliert, wie gewohnt, beim Wurf einer „7“, zunächst jeder Spieler, der mehr als 7 Rohstoffe besitzt, die Hälfte seiner Karten. Anschließend darf der Spieler, der die „7“ gewürfelt hat, bei einem beliebigen Spieler eine Karte stehlen.

Eroberung einer Piratenfestung

Sobald ein Spieler mit seiner Schiffslinie die Piratenfestung seiner Farbe erreicht und somit die Schiffslinie zwischen der Piratenfestung und seiner Ausgangs-Siedlung geschlossen hat, kann der Spieler die Piratenfestung angreifen.

Der Spieler ermittelt mit einem Würfel die Stärke der Piratenfestung.

- Ist die Anzahl der Kriegsschiffe in seiner Schiffslinie größer als die gewürfelte Augenzahl, hat er gewonnen und darf einen der Chips unter der Piratenfestung entfernen.
- Ist die Anzahl seiner Kriegsschiffe kleiner, verliert er den Kampf und entfernt seine beiden vordersten Schiffe.
- Bei einem Unentschieden verliert der Spieler sein vorderstes Schiff.

Nach einem Kampf ist der Zug des Spielers beendet, es ist also nicht möglich, ein Piratennest in einem Zug mehrmals anzugreifen.

Nach einem Unentschieden oder einer Niederlage muss der Spieler in seinem nächsten Zug erneut 1 bzw. 2 Schiffe bauen, um die Piratenfestung anzugreifen zu können.

Hat eine Piratenfestung alle drei Chips verloren, hat der Spieler die Piraten vertrieben und die Siedlung zurückerobert. Von jetzt an erhält der

Spieler die Erträge aus der angrenzenden Landschaft (und den Siegpunkt für diese Siedlung).

Spielende

Ein Spieler gewinnt:

- wenn er den Piratenstützpunkt in seiner Farbe erobert hat **und**
- wenn er insgesamt mindestens 10 Siegpunkte besitzt.

Sollten alle Piratenfestungen erobert worden sein, bevor ein Spieler über 10 Siegpunkte verfügt, wird die Piratenflotte entfernt.

4. VARIABLER AUFBAU

Dieses Szenario ist nur mit dem vorgegebenen Aufbau ausgewogen und sollte deshalb – bis auf die Häfen – nicht variiert werden.

SZENARIO 8: DIE CATANISCHEN WUNDER



Nach dem die Cataner die Piraten endgültig besiegt haben, beginnt eine Periode des Wohlstands und des Friedens auf den catanischen Inseln. So beschließen die Stämme zum Ruhme Catans, die zuletzt entdeckte nördliche Inselgruppe mit großartigen Bauwerken zu verschönern. Bald entsteht daraus ein Wettstreit. Wer wird als erster ein catanisches Wunder vollendet haben?

1. MATERIAL

Sechseckfelder:	 Meer	 Wüste	 Goldfluss	 Ackerland	 Hügelland	 Gebirge	 Weideland	 Wald	Gesamt		
Anzahl	19	3	2	5	5	5	5	5	49		
Zahlenchips Nr.:	 2	 3	 4	 5	 6	 8	 9	 10	 11	 12	Gesamt
Anzahl	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27

Häfen: 5 x Spezialhafen, 4 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 5 Wunderkarten, 10 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben. Bauen Sie dann das Spielfeld auf und setzen Sie zum Schluss die Hafen-Plättchen ein (vom verdeckt gemischten Stapel). Die 5 Wunderkarten (S. 15) kopieren oder ausschneiden.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Auf den kleinen Inseln und den mit farbigen Quadraten (braun und violett) markierten Kreuzungen dürfen in der Gründungsphase keine Siedlungen errichtet werden. Auch die Kreuzungen mit den roten Ausrufezeichen sind in der Gründungsphase tabu.

- Jeder Spieler erhält zusätzlich 1 Catan-Chip.
- Die Wunderkarten werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

Weiter: Gründet ein Spieler im Laufe des Spieles eine Siedlung auf einer **kleinen** Insel, erhält er 1 Catan-Chip (der 1 Siegpunkt wert ist). Der Siegpunkt wird zu der entsprechenden Siedlung gelegt.

Der Bau der Catanischen Wunder

Wer zuerst mit dem Bau eines Wunders beginnt, kann frei unter allen fünf auswählen. Die anderen Spieler müssen mit den Wundern vorlieb nehmen, die noch übrig sind.

- Ein Spieler kann mit dem Bau eines Catanischen Wunders erst beginnen, wenn eine vom jeweiligen Wunder abhängige Bedingung erfüllt ist (siehe Wunderkarten). So kann ein Spieler beispielsweise nur dann mit dem Bau des Kolosses beginnen, wenn er über eine Hafen-

stadt verfügt und eine Handelsstraße mit mindestens 5 aneinander liegenden, unverzweigten Straßen oder Schiffen gebaut hat.

- Hat ein Spieler die Bedingung für ein Wunder erfüllt, legt er eines seiner Schiffe auf die entsprechende Wunderkarte (am Besten unterhalb der Rohstoff-Kosten). Nun muss er dieses Wunder auch bauen.
- Jedes Wunder gliedert sich in vier Stufen. Jede Stufe kostet die auf der entsprechenden Wunder-Karte angegebenen 5 Rohstoffe.
- Sobald ein Spieler die Rohstoffe für die erste Stufe seines Weltwunders abgegeben hat, legt er zur Kennzeichnung, dass die erste Stufe gebaut wurde, einen Catan-Chip auf das Feld „1“ der Wunder-Karte. Hat er die zweite Stufe vollendet, schiebt er den Chip auf das Feld „2“ usw..
- Falls ein Spieler über genügend Rohstoffe verfügt, kann er während seines Zuges auch mehrere Stufen seines Weltwunders bauen.

Seeräuber / Räuber

Der Räuber startet auf einer der 3 Wüsten. Der Seeräuber ist nicht im Spiel.

Spielende

Ein Spieler gewinnt,

- wenn er sein Weltwunder vollendet (4. Stufe)

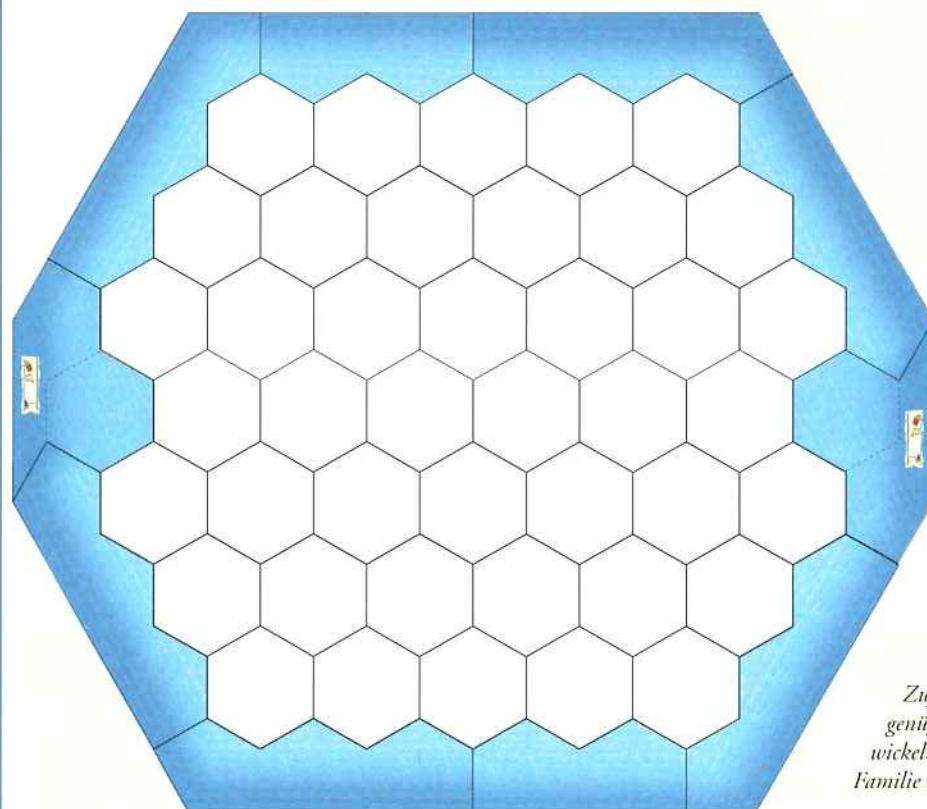
oder

- wenn er 10 Siegpunkte besitzt und eine höhere Stufe beim Bau seines Weltwunders als seine Mitspieler erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Die Landschaften und Zahlenchips der großen Insel können innerhalb der vorgegebenen Form beliebig neu ausgelegt und kombiniert werden. Hierbei sollten jedoch die beiden Landschaften, die an die Wüsten grenzen, keine guten Zahlenwerte erhalten (weder 6 noch 8).

SZENARIO 9: NEUE WELT



Lust auf neue Abenteuer? Kein Problem! Spielen Sie einfach los und lassen Sie den Zufall walten! Unsere folgende kurze Anleitung hier genügt. Oder geben Sie lieber planvoll vor? Dann entwickeln Sie eigene Szenarien und nehmen Freunde oder die Familie mit zu den neuen Abenteuern in Catan!

1. MATERIAL

Sechseckfelder	Meer	Wüste	Goldfluss	Ackerland	Hügelland	Gebirge	Weideland	Wald	Gesamt		
Anzahl	19	0	0	5	4	4	5	5	42		
Zahlenchips Nr.:	2	3	4	5	6	8	9	10	11	12	Gesamt
Anzahl	1	3	3	3	2	2	3	3	2	1	23

Häfen: 5 x Spezialhafen, 5 x 3:1-Hafen / **Zusätzliches Material:** 16 Catan-Chips

2. DIE VORBEREITUNG

Setzen Sie den Rahmen wie gezeigt zusammen. Das benötigte Spielmaterial ist in den Tabellen angegeben.

Drehen Sie alle Sechseckfelder um (Rückseite nach oben) und mischen Sie die verdeckten Felder. Nehmen Sie dann ein Feld nach dem anderen auf und legen Sie es in dieser zufälligen Reihenfolge innerhalb des Rahmens aus.

Mit den Zahlenchips verfahren Sie ebenso. Achten Sie aber darauf, dass rote Zahlenchips (6, 8) nicht nebeneinander liegen, auch auf Goldfluss-Feldern sollten diese Chips nicht liegen. Tritt ein solcher Fall ein, so sollten alle Spieler gemeinsam eine entsprechende Veränderung vornehmen.

Die Hafen-Plättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Beginnend mit dem ältesten Spieler darf jeder reihum jeweils einen Hafen an ein Landfeld seiner Wahl anlegen.

3. DIE ZUSÄTZLICHEN REGELN

Gründungsphase

Jeder Spieler darf seine beiden ersten Siedlungen an beliebigen Plätzen seiner Wahl gründen. Zu Beginn des Spieles hat somit jeder Spieler eine oder zwei Heimatinseln. Die anderen Inseln sind für ihn „fremde“ Inseln.

Sonder-Siegepunkte

Für seine jeweils erste Siedlung, die ein Spieler auf einer (für ihn) fremden Insel gründet, erhält er einen Siegpunkt (Catan-Chip) zusätzlich.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler 12 Siegpunkte erreicht hat.

4. VARIABLER AUFBAU

Sollten die Spieler mit der Auslage der Sechseckfelder nicht zufrieden sein (zu viele kleine Inseln oder zu große Hauptinsel), dürfen Veränderungen vorgenommen werden. Auch diesen Veränderungen sollten alle Spieler zustimmen.

Natürlich ist es auch möglich, gezielt eigene Szenarien zu bauen und auszuprobieren. Es steht jedem frei, die in diesem Heft enthaltenen Regeln nach Belieben zu verwenden oder auf ihre Verwendung zu verzichten.

Impressum © 1997, 2006

Autor: Klaus Teuber
www.klausteuber.de
Lizenz: Catan GmbH
www.catan.com
Illustration: Tanja Donner
Grafik: Michaela Schelk
www.fine-tuning.de

KOSMOS Verlag
Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Tel: +49 (0) 711-2191-0
Fax: +49 (0) 711-2191-422
Web: www.diesiedlervoncatan.de
www.kosmos.de
E-mail: info@kosmos.de

Große Brücke

Bedingung:
Siedlung an der Meerenge
(violetter Punkt)

Kathedrale

Bedingung:
1 Stadt und
mindestens 6 Siegpunkte

Große Mauer

Bedingung:
Siedlung am Ödland
(brauner Punkt)

Großes Theater

Bedingung:
2 Städte

*Zusatzmaterial für Szenario 8
„Die Catanischen Wunder“:
Wunderkarten zum Ausschneiden*

Koloss

Bedingung:
Hafenstadt und Handelsstraße mit 5 Straßen/Schiffen